



MACHINES GAMES AUTOMATICS S.A.

MGA Building, C/Fargaies, 1 - Parc Tecnològic del Vallès

08290 Cerdanyola del Vallès (Barcelona) – Spain

Tel: +34 93 582 45 55, Fax: +34 93 582 45 56

e-mail: sat@mga.es <http://www.mga.es>

FEED the FROG

MANUAL DE INSTALACIÓN Y SERVICIO

ÍNDICE

<u>DESCRIPCIÓN</u>	<u>PÁGINA</u>
1 – PROCEDIMIENTOS INICIALES	3
2 – PROCEDIMIENTO DE INSTALACIÓN	4
3 – DESCRIPCIÓN DEL JUEGO	5
4 – TEST Y AJUSTES	6
5 – CÓDIGOS DE ERROR	8
6 – CONEXIONES Y ESQUEMAS	9

1 – PROCEDIMIENTOS INICIALES

Para la correcta instalación de la máquina y posterior conexión siga, por favor, los siguientes pasos:

- I. Transporte la máquina con cuidado con el fin de no dañar las partes más delicadas.
- II. Coloque la máquina en un lugar de instalación, asegurándose que quede nivelada de forma estable.
- III. Nunca instale la máquina bajo la acción de los rayos solares directos.
- IV. Asegúrese de que une con firmeza las diferentes partes de la máquina.
- V. Compruebe que las trayectorias que realizan las pelotas no estén obstruidas.
- VI. Asegúrese de que no hay cables sueltos.
- VII. Antes de conectar la máquina a la red, compruebe que la tensión del establecimiento está entre 100 y 230 Voltios de corriente alterna, y el enchufe es capaz para una corriente de 3 Amperios.
- VIII. Asegúrese de tener siempre una buena conexión a tierra en el establecimiento.
- IX. Repase que la programación de la máquina sea la correcta según sus deseos, y de acuerdo con el capítulo 4.

2 - PROCEDIMIENTO DE INSTALACIÓN

Una vez colocadas la máquina en el lugar de instalación, ya puede instalar las dos alas laterales y posteriormente el cabezal, situados para el transporte en el interior de la máquina.

Colocar primero las dos alas laterales mediante la fijación de los tres tornillos que ya incorporan en la madera.

A continuación instale el cabezal haciéndolo descansar sobre las dos alas laterales instaladas previamente. Los tornillos correspondientes están colocados en el marco metálico.

Finalmente ya puede conectar el cableado que procede del cabezal por la parte trasera de la máquina en el conector dispuesto al efecto. Recuerde fijar el conductor del cableado en el armazón lateral con las bridas que se suministran en el cajón de recaudación.

3 - DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

El modelo "FEED the FROG" es una máquina deportiva de un jugador, cuyo juego consiste en introducir el máximo número posible de pelotas de ping-pong dentro de la boca de la rana situada en el panel frontal, y a continuación que mediante los sucesivos rebotes en los paneles verticales, las pelotas lanzadas se introduzcan en alguno de los 24 agujeros dispuestos de forma vertical en el panel frontal de juego. El objetivo del juego es el de alcanzar la mayor puntuación posible. A tal efecto, la máquina dispone de un dispositivo dispensador de pelotas, que se libera en el momento de iniciar la partida.

En cada jugada, todos y cada uno de los agujeros objetivo del juego, se señalizan con una flecha de color verde, naranja o rojo. Cada vez que se consigue introducir una pelota en un agujero señalado de color verde (que serán la mayoría), se incrementará la puntuación con el número de puntos que se haya programado en los ajustes iniciales de la máquina. De la misma forma, cuando la pelota se introduce en un agujero señalado en rojo, la máquina otorgará un número de puntos extraordinario (también preprogramable por el operador), al haber conseguido realizar una acción de mayor dificultad. En caso de acertar un agujero señalado con el color naranja, se incrementará el tiempo de juego con los segundos con que se haya preprogramado inicialmente.

Todas las variables del juego, como por ejemplo tiempo de duración de cada partida, número de agujeros de cada color, frecuencia de aparición de los agujeros de color rojo, tiempo para la incorporación del segundo jugador en caso de jugar en competición, número de pelotas a entregar inicialmente y durante cada fase del juego, bonificación de créditos, etc... son programables por el operador, con el fin de tener la capacidad de adaptar la máquina a cada legislación y lugar específico de instalación.

Además, para las Comunidades o Países que permiten el juego de redemption, se ha habilitado la programación de la máquina con las variables de ajuste necesarias, con la finalidad de poder otorgar un número determinado de tickets al finalizar la partida, de acuerdo con la puntuación conseguida. Para la correcta programación del juego de redemption, se dispone también de los necesarios ajustes para conseguir la relación "puntos / número de tickets" deseados por el operador.

4 – TEST Y AJUSTES

Para realizar el Test, se debe accionar el switch indicado como TEST en la placa Máster, situada en el interior del cuerpo de la máquina, en la parte delantera detrás de los marcadores de tiempo y puntuación. Una vez en Test, se mostrará la posición de Test en los dígitos CREDITS situados en la parte izquierda del panel, y su contenido en los dígitos de puntuación SCORE situados en la parte derecha. Se avanza la posición mediante el accionamiento del pulsador START izquierdo, y se pueden cambiar los ajustes programados mediante el pulsador START derecho. Este cambio solamente se podrá realizar si con anterioridad, en el momento de entrar en test, se ha accionado el pulsador P1 auxiliar situado en la placa distribuidora (un mínimo de tres segundos hasta oír una melodía). Es necesario realizar esta acción cada vez que se quiera proceder a reprogramar la máquina, con el fin de protegerse contra cambios involuntarios.

Una vez en TEST, las fases a las que se puede acceder son las siguientes:

- 1) Verificación de las placas de optos frontales.- Sección inicial del T00 al T03 que se utiliza para detectar el buen funcionamiento de los circuitos frontales de optos y señalización de agujeros.
- 2) Ajustes de las variables de juego.- A partir de la posición A04. Se utilizan para adecuar las variables del juego tales como número de monedas necesaria para realizar una partida, tiempo de juego, número de tickets en caso de instalación de la máquina tipo “redemption”, ...
- 3) Contadores de aciertos en los agujeros de juego.- Indica el número de aciertos totales en el panel, para cada uno de los 24 agujeros de juego. Desde la posición E01 a la E24 .
- 4) Contabilidad.- Indica de forma electrónica para cada jugador, tanto el número de monedas entradas, como el número de tickets entregados, en caso de que la máquina se haya instalado en formato “redemption”. A partir de la posición C00.

AJUSTES DE FUNCIONAMIENTO Ver 1.07 01/03/02					
Item	Def.		Min	Max	Comentario
T00		Opto			Test Agujeros (En dígitos se verá '888')
T01		Verd			Todos los leds Verdes
T02		Rojo			Todos los leds Rojos
T03		Amar			Todos los leds Amarillos
A04	01	Cred	01	20	Ajuste Valor del crédito
A05	00	Bonu	00	20	Ajuste de a cuantos pulsos se bonificará
A06	01	Babs	00	05	Ajuste del valor absoluto de la bonificación
A07	01	Prec	01	20	Precio de la partida en créditos
A08	40	Long	05	95	Ajuste de la duración de la partida
A09	01	Nroj	01	05	Número inicial de agujeros rojos
A10	02	Nama	00	05	Número inicial de agujeros amarillos
A11	05	Tama	00	15	Tiempo añadido si acierto en agujero amarillo.
A12	00	Tver	00	99	Tiempo de duración fase VERDE
A13	08	Troj	00	99	Tiempo de duración fase ROJA
A14	01	UNU	00	01	SIN USO
A15	03	Stti	00	10	Tickets de regalo iniciales (se entregan al finalizar la partida)
A16	10	Ptve	01	95	Puntos por acierto en Verde
A17	10	Fact	01	20	Valor del Ticket en Puntos.
A18	00	Unu	00	10	SIN USO
A19	50	Trlo	01	99	Dos últimas cifras premio, en puntos , si acierto en rojo.
A20	02	Trhi	00	09	Centenas premio, en puntos , si acierto en rojo.
A21	01	TPB	01	99	Puntos dados por cada acierto en la BOCA.
A22	07	Tcar	01	15	Tiempo antes del final de la partida donde ya no dará bolas
A23	01	Unu	00	01	SIN USO
A24	01	Recl	00	01	Reclamo Si (1) o no (0)
A25	00	FERI	00	01	Especifica modo Feria (juego sin créditos) (0->no, 1->Si)
A26	01	TICK	00	01	Determina si pagará tickets (0->no, 1->Si)
A27	00	MACH	00	15	identificador número de Máquina (NO USADO AÚN)
E01		8888			Contador de aciertos en 1
E24		8888			Contador de aciertos en 24
C00		TM01			Total Monedas Selector
C01		PM01			Parcial Monedas Selector
C02		TFRE			Total Créditos por botón Auxiliar (regalo)
C03		PFRE			Parcial Créditos por botón Auxiliar (regalo)
C04		TTI1			Total Tickets Izdo.
C05		PTI1			Parcial Tickets Izdo.
C06		TJUG			Total de Partidas Jugadas
C07		PJUG			Parcial de partidas jugadas
C08		TJFR			Total Partidas jugadas gratis (modo feria)
C09		PJFR			Parcial Partidas jugadas gratis (modo feria)

5 - CÓDIGOS DE ERROR

Dentro del funcionamiento normal de la máquina se pueden producir los siguientes estados de error:

- Error por falta de tickets en el **Dispensador de tickets**.- En este caso se mostrará en los dígitos de puntuación SCORE (los que están en la parte delantera derecha de la máquina) el mensaje 'FUS'. Al mismo tiempo en los dígitos CREDITS aparecerá el texto 'TIK' y de forma intermitente, la cantidad de tickets que faltan por pagar.
- Error por problemas en el **Dispositivo Dispensador de pelotas**.- En este caso, los dígitos de créditos se visualizará el mensaje 'BOL'. Al mismo tiempo en los dígitos SCORE veremos el texto 'FUS'.

6 - CONEXIONES Y ESQUEMAS





